

**PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGUASAAN KOSAKATA
MELALUI KARTU HURUF BERGAMBAR SISWA
KELAS II SDN 5 SONI**

Nurjannah

Mahasiswa Program Guru Dalam Jabatan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tadulako

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata kelas II SDN 5 Soni dengan menggunakan kartu huruf bergambar agar dapat diketahui keefektifan siswa dalam menggunakan kartu huruf untuk menguasai kosakata pada dua aspek yakni mengetahui bentuk kata dan mengetahui makna kata. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam tiga siklus. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas II SDN 5 Soni tahun pelajaran 2013/2014 dengan jumlah siswa sebanyak 25 orang. Data penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan metode observasi dan tes yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teknik deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan (1) adanya peningkatan prosentase kemampuan penguasaan kosakata sebesar 8% pada pra-tindakan menjadi 48% pada siklus satu, (2) dan terjadi peningkatan prosentase kemampuan penguasaan kosakata sebesar 60% pada siklus dua, meningkat lagi menjadi 84% pada siklus tiga. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan kartu huruf bergambar pada pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 5 Soni tahun pelajaran 2013/2014 telah meningkat dan tuntas.

Kata kunci: Kartu Huruf Bergambar, Kosakata, SDN 5 Soni

I. PENDAHULUAN

Kosakata adalah perbendaharaan kata atau kumpulan kata dari suatu bahasa. Kosakata merupakan hal yang paling penting pada proses peningkatan aspek perkembangan bahasa anak. Semakin banyak kosakata yang dimiliki anak maka akan banyak pula bahasa yang diungkapkan oleh anak tersebut.

Kosakata menurut Kridalaksana (1993: 122) sama dengan leksikon. Leksikon adalah (1) komponen bahasa yang memuat semua informasi tentang makna dan pemakaian kata dalam bahasa; (2) kekayaan kata yang dimiliki seorang pembicara, penulis, atau suatu bahasa, (3) daftar kata yang disusun seperti kamus, tetapi dengan penjelasan singkat dan praktis (1993: 127).

Sedangkan kosakata dalam KBBI (2001: 597) diartikan sebagai perbendaharaan kata.

Pemakaian kata-kata dalam kegiatan berbahasa, pada umumnya terbatas pada kata-kata yang sering digunakan. Masyarakat bahasa tidak dapat menggunakan semua kata-kata yang ada dalam suatu bahasa. Maka dalam hal ini kosakata dapat dikelompokkan atas dua bagian, yaitu kosakata “aktif” dan kosakata “pasif”. Kosakata aktif adalah kosakata yang sering digunakan dalam berbicara atau menulis, sedangkan kosakata pasif adalah kosakata yang jarang dipakai atau tidak pernah dipakai seseorang dalam berbicara ataupun menulis. Tetapi kata-kata ini tetap merupakan kosakata bahasa dalam sebuah bahasa (Bukhari 1995: 17-18).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kosakata merupakan perbendaharaan kata yang dimiliki seseorang dalam proses berbahasa, baik lisan maupun tulisan. Dalam proses berbahasa, terdapat kosakata yang sering digunakan oleh seseorang dalam kegiatan berbahasa sehari-hari (kosakata aktif) dan kosakata yang jarang atau tidak pernah digunakan seseorang dalam berkomunikasi (kosakata pasif).

Kosakata (bahasa Inggris: *vocabulary*) adalah himpunan kata yang diketahui oleh seseorang atau entitas lain, atau merupakan bagian dari suatu bahasa tertentu. Kosakata seseorang didefinisikan sebagai himpunan semua kata-kata yang dimengerti oleh orang tersebut atau semua kata-kata yang kemungkinan akan digunakan oleh orang tersebut untuk menyusun kalimat baru. Kekayaan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan gambaran dari intelegensi atau tingkat pendidikannya. Karenanya banyak ujian standar, seperti SAT, yang memberikan pertanyaan yang menguji kosakata.

Flash card adalah kartu-kartu huruf bergambar yang dilengkapi dengan huruf dan kata-kata dalam bentuk kartu yang dikenalkan oleh Glenn Doman. Metode pembelajaran Glenn Doman dilakukan secara bertahap dengan menggunakan alat media *flash card* yang merupakan kata yang ditulis pada

karton putih dengan ukuran huruf 10 x 12,5 cm, huruf ditulis dengan warna merah huruf kapital (Minanur Rohman, 2010: 19-20).

Basuki Wibawa dan Farida Mukti (1992: 30), mengemukakan bahwa *flash card* biasanya berisi kata-kata, gambar atau kombinasinya, dan dapat digunakan untuk mengembangkan perbendaharaan kata dalam mata pelajaran bahasa pada umumnya dan bahasa asing pada khususnya. Lain halnya Susilana (Tim Repository UPI, 2012: 14) mengemukakan bahwa *flash card* adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm yang merupakan rangkaian pesan yang disajikan dengan keterangan setiap gambar yang terdapat di bagian belakangnya.

Azhar Arsyad (2011: 119-120), mengemukakan bahwa *flash card* adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan dan menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 x 12 cm, atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi. *Flash card* berisi gambar-gambar benda-benda, binatang, dan sebagainya yang dapat digunakan untuk melatih siswa mengeja dan memperkaya kosakata.

Ahmad Susanto (2011: 108), mengemukakan bahwa *Flash card* adalah kartu-kartu bergambar yang dilengkapi kata-kata. Gambar-gambar pada *flash card* dikelompokkan antara lain: seri binatang, buah-buahan, pakaian, warna, bentuk-bentuk angka, dan sebagainya. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan secara cepat. Tujuan dari metode ini adalah untuk melatih otak kanan untuk mengingat gambar dan kata-kata, sehingga perbendaharaan kata dapat bertambah dan meningkat.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa *flash card* merupakan kartu yang berisikan kata atau gambar. Media *Flash card* dapat digunakan untuk pengembangan perbendaharaan kata pada aspek perkembangan bahasa. Kartu ini dimainkan dengan cara diperlihatkan kepada anak dan dibacakan

Secara cepat. Ukuran dari *flash card* dapat disesuaikan dengan kebutuhan kelas, maksudnya ukuran media *flash card* untuk kelas sempit akan berbeda dengan ukuran media *flash card* pada kelas yang luas dan anak didiknya banyak.

Media *flash card* tergolong dalam media berbasis visual. Media berbasis visual memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Janu Astro (Mei Lalu, 2011: 15), mengemukakan beberapa kelebihan *flash card*, antara lain:

1) Mudah dibawa-bawa

Dengan ukuran yang kecil *flash card* dapat disimpan di tas bahkan di saku sehingga tidak membutuhkan ruang yang luas, dapat digunakan di dalam atau di luar ruangan.

2) Praktis

Dilihat dari cara pembuatan dan penggunaannya, media *flash card* sangat praktis. Dalam penggunaan media ini guru tidak perlu memiliki keahlian khusus dan juga media ini tidak perlu menggunakan listrik. Jika akan menggunakan kita tinggal menyusun urutan gambar sesuai dengan keinginan kita, pastikan posisi gambar tepat dan tidak terbalik.

3) Gampang diingat

Karakteristik media *flash card* adalah menyajikan pesan-pesan pendek pada setiap kartu yang disajikan. Sajian pendek ini akan memudahkan siswa untuk mengingat pesan-pesan tersebut. Kombinasi antara gambar dan teks cukup memudahkan siswa untuk mengenali suatu konsep.

4) Menyenangkan

Media *flash card* dalam penggunaannya bisa melalui permainan, misalnya siswa secara berlomba-lomba mencari satu benda atau nama-nama tertentu dari *flash card* yang disimpan secara acak.

Uraian di atas merupakan kelebihan media *flash card*, sedangkan kelemahan media *flash card* adalah anak hanya dapat mengetahui dan memahami kata dan gambar hanya sebatas kata dan gambar yang ada pada media *flash card*.

Adapun manfaat dari media pembelajaran *flash card* menurut Janu Astro (Mei Lalu, 2011: 17) antara lain:

- 1) Meningkatkan kemampuan anak dalam menghafal dan menguasai kosa kata (*vocabulary*) dalam waktu cepat.
- 2) Memudahkan orang tua atau guru dalam mengajar dan mengenalkan kosakata kepada anak sejak dini.
- 3) Anak akan mendapat dua manfaat sekaligus yaitu mengerti bahasa dan mengenal jenis-jenis binatang, buah, dan lain-lain.

Tim Repository UPI (2012: 27-18), mengemukakan langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran di kelas untuk meningkatkan penguasaan kosakata dijabarkan dalam dua bagian yaitu sesaat sebelum penyajian dan pada saat penyajian. Dua bagian tersebut yaitu:

1) Sebelum penyajian

a) Mempersiapkan diri

Guru perlu menguasai bahan pembelajaran dengan baik, memiliki ketrampilan untuk menggunakan media tersebut. Jika perlu untuk memperlancar lakukan latihan secara berulang-ulang meski tidak dihadapan siswa.

b) Mempersiapkan *flash card*

Sebelum dimulai pembelajaran pastikan jumlahnya cukup, urutannya betul dan perlu tidaknya media untuk membantu.

c) Mempersiapkan tempat

Posisi penyaji baik atau tidak, bagaimana penerangannya apakah semua siswa dapat melihat dengan jelas dan pastikan di dalam ruangan tidak ada suara yang mengganggu.

d) Mempersipkan siswa

Posisi siswa sebaiknya ditata dengan baik agar semua siswa dapat melihat media *flash card* tersebut.

2) Saat penyajian

- a) Berdirilah dengan jarak kira-kira 1-1,5 meter di depan kelas dimana seluruh siswa dapat melihat guru
- b) Siapkan kartu-kartu dari kelompok yang sama, ditumpuk dan dipegang dengan tangan kiri setinggi dada. Halaman kartu yang bergambar berada di bagian depan menghadap ke siswa
- c) Untuk menarik perhatian siswa, tunjukkan halaman kartu yang bergambar dengan cara mengambil kartu yang paling belakang dan meletakkannya keurutan paling depan sambil mengucapkan nama jelas gambar tersebut, misal “bintang”.
- d) Kemudian baliklah gambar tersebut sehingga tulisan berada di depan sambil mengucapkan “bintang”, lakukan tindakan ini dengan cepat.
- e) Mintalah siswa mengikuti atau mengulang apa yang guru ucapkan.
- f) Setelah itu ambil kartu kedua dari kartu yang diurut paling belakang kemudian lakukan seperti langkah c dan d.
- g) Lakukan secara berurutan sampai dengan kartu terakhir, dengan kecepatan tidak lebih dengan satu detik untuk tiap-tiap gambar dan tulisan yang ditunjukkan
- h) Setelah seluruh kartu selesai, disebutkan satu persatu secara cepat.
- 1) Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan kepada siswa yang duduk di dekat guru.
- i) Mintalah agar semua siswa melihat lagi satu persatu, lalu teruskan kepada siswa lain.
- j) Setelah kartu-kartu dikembalikan, lanjutkan dengan diskusi kelas sebagai penguatan ingatan

Penambahan kosakata seseorang secara umum dianggap merupakan bagian penting, baik dari proses pembelajaran suatu bahasa ataupun pengembangan kemampuan seseorang dalam suatu bahasa yang sudah dikuasai. Murid sekolah sering diajarkan kata-kata baru sebagai bagian dari mata pelajaran tertentu dan banyak pula orang dewasa yang menganggap pembentukan kosakata sebagai suatu kegiatan yang menarik dan edukatif.

Pembelajaran di beberapa sekolah dasar biasa diterapkan untuk meningkatkan penguasaan kosakata kurang menarik bagi anak dan kurangnya penambahan media ketika pembelajaran untuk peningkatan kosakata. Media merupakan salah satu pendukung dalam proses pembelajaran, dengan media dapat membantu anak dalam belajar dan dapat mempermudah guru untuk menyampaikan materi. Banyak media yang dapat digunakan untuk pembelajaran di Sekolah Dasar, salah satunya adalah media kartu huruf bergambar. Media kartu huruf merupakan salah satu media visual yang berisikan kata-kata yang dilengkapi dengan gambar yang dapat merangsang daya imajinasi anak. Pemilihan media kartu huruf bergambar merupakan salah satu cara yang digunakan untuk meningkatkan penguasaan kosakata bagi siswa kelas II SDN 5 Soni.

Dengan menggunakan kartu huruf bergambar, penguasaan kosakata anak-anak akan lebih meningkat. Anak-anak juga mempunyai semangat untuk belajar karena media pembelajaran yang digunakan lebih menarik dan belum biasa digunakan di kelas tersebut. Selain itu, media kartu huruf bergambar dapat mempermudah anak didik untuk mengingat kata-kata atau kosa kata karena anak-anak berpartisipasi langsung pada pembelajaran tersebut.

Berdasarkan penjelasan yang telah diungkapkan di atas, maka dapat diduga bahwa media kartu huruf bergambar dapat meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 5 Soni.

Guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia dituntut dapat menciptakan situasi yang menumbuhkan kegairahan belajar dan mampu mengatasi permasalahan yang dihadapi secara profesional sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Permasalahan itu biasa terjadi pada kelas-kelas permulaan, sehingga guru harus memiliki pengetahuan tentang anak-anak, kesabaran, ketekunan, dan pengabdian yang dilandasi kasih sayang.

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar meliputi keterampilan menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia diharapkan siswa terampil menggunakan

bahasa Indonesia sebagai sarana berkomunikasi. Sedangkan pembelajaran keempat aspek itu dilaksanakan secara terpadu.

Selama ini, guru masih cenderung menggunakan pembelajaran konvensional sehingga hasil pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal.

Dengan kondisi yang demikian maka dapat diketahui kekurangan dalam pembelajaran guna mengetahui hambatan yang ditemukan untuk perbaikan pembelajaran berikutnya. Dalam melakukan perbaikan pembelajaran dilakukan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa proses pembelajaran yang dilakukan guru selama ini masih berfokus pada guru, maka untuk meningkatkan penguasaan kosakata diterapkan bentuk-bentuk permainan kartu huruf bergambar (*flash card*) sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dengan harapan hasil belajar siswa meningkat. Kemampuan Semua makhluk hidup yang ada di dunia ini dilahirkan tidak hanya dengan tangan kosong. Makhluk hidup yang dianggap paling sempurna ialah manusia.

Manusia merupakan sumber daya yang sangat memiliki akal di atas rata-rata dibandingkan dengan makhluk hidup lainnya. Selain akal manusia dibekali kemampuan yang nantinya akan berpengaruh terhadap dirinya sendiri.

Dalam penjabaran singkat di atas dapat memberikan pemahaman dan wawasan tentang definisi kemampuan menurut para ahli yang nantinya akan bisa dijadikan referensi dalam kegiatan penelitian ini guna menambah sumber belajar dan pengayaan teori.

Sumber daya manusia merupakan satu satunya sumber daya yang mampu menunjang segala pencapaian visi dan misi yang ada dalam suatu organisasi. Tentu saja hal tersebut dibuktikan serta diperkuat dengan kemampuan yang dimiliki tiap-tiap manusia.

Sumber daya manusia satu dengan yang lainnya tidak dapat disamakan kemampuannya. Dengan melihat ada manusia yang memiliki kemampuan di atas rata-rata ada manusia yang memiliki kemampuan di bawah rata-rata.

Menurut Sofo kemampuan sangat dibutuhkan dalam lingkungan kerja dan merujuk pada tingkat pengetahuan, keahlian, dan sikap dalam penerapan yang sifatnya konsisten sesuai standart kerja.

Sebenarnya tanpa kita sadari, ada tiga komponen penting dalam diri manusia yang tidak tampak secara langsung.

Komponen tersebut dapat berupa kemampuan ketrampilan serta etos kerja. Tanpa kertiga komponen tersebut sumber daya akan mengalami kemunduran yang drastis.

Jika di simak ketiga komponen yang tidak kelihatan tersebut memang berada dalam diri manusia, tersimpan dalam bentuk kemampuan insani operasional.

Lowler dan Porter mendefinisikan kemampuan sebagai suatu karakteristik yang ada seperti integritasi, skill, yang merupakan satu kesatuan potensi yang dimiliki sumber daya manusia.

Selain itu UU Mendiknas No. 45 Tahun 2002 menyatakan bahwa kemampuan dinyatakan sebagai seperangkat tindakan cerdas penuh tanggung jawab yang dimiliki seseorang sebagai syarat untuk dianggap mampu oleh masyarakat dalam melaksanakan tugas-tugas di bidang pekerjaan tertentu.

Sehingga dari beberapa definisi yang ada di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa kemampuan merupakan potensi yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan sesuatu hal tersebut.

Manusia yang telah digolongkan sebagai makhluk psikologi, memiliki 6 dasar kemampuan. Enam dasar kemampuan tersebut meliputi: (1) Kemampuan berpikir persepsional-rasional, (2) Kemampuan berpikir kreatif-imajinatif, (3) Kemampuan berpikir kritis-argumentatif, (4) Kemampuan memilih sejumlah pilihan yang tersedia, (5) Kemampuan berkehendak secara bebas, (6) Kemampuan untuk merasakan.

Sedangkan kemampuan sejati merupakan kemampuan yang hadir karena ada dorongan kuat dari dalam diri. Hal ini dinyatakan dalam Kepmenpan RI No. 25/2002: Kemampuan sejati adalah kekuatan yang dapat mendorong terwujudnya sinergi kemampuan konstruktif seluruh potensi yang ada dalam diri manusia

berupa kekuatan fisik, akal pikiran, jiwa, hati nurani (spiritualitas) dan etika sosial di lingkungannya untuk mewujudkan hasil karya terbaik dan bermanfaat.

II. METODE PENELITIAN

Penguasaan kosakata merupakan hal yang sangat penting dalam mencapai penguasaan bahasa, semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang maka semakin banyak pula ide dan gagasan yang dikuasai seseorang. Purwo (Aris Yunisah, 2007: 11), mengemukakan bahwa penguasaan kosakata merupakan ukuran pemahaman seseorang terhadap kosakata suatu bahasa dan kemampuannya menggunakan kosakata tersebut baik secara lisan maupun tertulis.

Penguasaan kosakata merupakan bagian dari penguasaan bahasa sebab jika seseorang menguasai bahasa berarti orang tersebut menguasai kosakata.

Penguasaan kosakata yang ada pada diri seseorang dimulai sejak masih bayi dan ketika mampu merespon kata yang diucapkan orang lain. Tadkiroatun Musfiroh (2008: 48), berpendapat bahwa pada saat anak berusia 5 tahun telah mampu menghimpun kurang lebih 3000 kata. Kata-kata yang dimiliki anak usia prasekolah meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan. Anak usia prasekolah sudah mampu menggunakan kata benda dengan tepat walaupun masih mengalami kebingungan pada kata-kata ulang dan kata berimbuhan. Pertumbuhan kosakata anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitar anak, semakin banyak kata yang diperoleh anak dari lingkungan maka semakin banyak pula kosakata yang dimiliki anak.

M. Ramli (2005: 54-55) mengemukakan bahwa pada anak usia prasekolah anak telah menguasai dasar-dasar sintaksis dan semantik, yaitu telah belajar bagaimana kalimat dibentuk dan kata-kata digunakan untuk mengkomunikasikan makna. Anak prasekolah dapat mengembangkan dan membangun landasan konseptual dan bahasa melalui percakapan langsung dengan orang yang lebih dewasa, orang tua, pengasuh, guru, dan teman sebaya. Lain halnya Slamet Suyanto (2005: 75), mengemukakan bahwa pada

usia SD, anak-anak telah menghimpun lebih kurang 9.000 kosakata, disamping telah menguasai hampir semua bentuk dasar tata bahasa. Hurlock (1978: 187-188), mengemukakan bahwa pada usia SD anak-anak telah dapat mempelajari dua jenis kosakata yaitu kosakata umum dan kosakata khusus. Kosakata umum yaitu kosakata yang dapat digunakan dalam berbagai situasi yang meliputi kata benda, kata kerja, kata sifat, dan kata keterangan dan kata pengganti. Kosakata khusus yaitu kata dengan arti spesifik yang hanya dapat digunakan dalam situasi tertentu yang meliputi kosakata warna, kosakata waktu, jumlah kosakata, kosakata uang, kosakata ucapan populer, kosakata sumpah, dan kosakata bahasa rahasia.

Ada beberapa teknik pembelajaran kosakata yang dapat digunakan, antara lain komunikata, kata selingkung, kartu kata, tunjuk abjad, kata salah benar, kata dari gambar, banding kata, kata berpasangan, kata kunci, bursa kata, dan sebagainya (Suyatno 2004: 66-80).

(1) Komunikata

Tujuan teknik pembelajaran komunikata agar siswa dapat mengartikan kata dari berbagai segi menurut fungsi kata tersebut. Alat yang digunakan hanya alat tulis. Teknik ini dapat dilakukan secara perorangan maupun kelompok.

(2) Kata Selingkung

Tujuan teknik pembelajaran selingkung agar siswa dapat menentukan kata yang mempunyai makna berdekatan dengan kata tersebut. Umpamanya, guru menyodorkan kata akar kemudian siswa menyebutkan kata selingkungnya berupa batang, daun, buah, dan seterusnya. Alat yang dipergunakan kartu kata secukupnya. Kegiatan ini dapat dilakukan perseorangan maupun kelompok.

(3) Kartu Kata

Teknik kartu kata merupakan teknik pembelajaran kata majemuk melalui kartu. Kartu tersebut berukuran 2 cm lebarnya dan panjang 15 cm yang di dalamnya tertulis kata tunggal. Teknik pembelajaran ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok. Teknik pembelajaran kartu kata bertujuan agar

siswa dapat dengan mudah, senang, dan bergairah dalam memahami kata majemuk melalui proses yang dilaluinya sendiri.

(4) Tunjuk Abjad

Tujuan pembelajaran tunjuk abjad adalah agar siswa dapat memproduksi kata dengan cepat dan banyak dalam waktu yang singkat. Ketika guru menyodorkan huruf s, siswa dapat menyebutkan sukses, sikat, sakit, susah, sehat, dan seterusnya asalkan kata tersebut diawali dengan huruf s. Alat yang dibutuhkan adalah kartu huruf sebanyak-banyaknya. Teknik ini dapat dilakukan secara individu maupun kelompok.

(5) Kata Salah Benar

Tujuan teknik pembelajaran kata salah benar adalah agar siswa dapat memilih kata yang benar dan yang salah dengan cepat. Jika guru menyodorkan kata yang benar kepada siswa, siswa menuliskan huruf B di buku tulisnya. Siswa dapat menyebutkan kata yang benar dengan huruf B dan yang salah dengan huruf S. Umpamanya guru memperlihatkan di depan kelas kata apotik maka siswa segera menyebutkan huruf S ke dalam buku tulisnya pertanda kata tersebut 'salah'. Alat yang dibutuhkan adalah lembar yang ditulisi kata yang benar maupun kata yang salah penulisannya.

(6) Kata dari Gambar

Teknik pembelajaran kata dari gambar bertujuan agar siswa dapat membuat kata dengan cepat berdasarkan gambar yang dilihat. Misalnya guru menunjukkan gambar banjir yang melanda sebuah desa. Dari gambar tersebut siswa memproduksi kata air, musibah, bencana, ikan, kotoran, berbau, dan seterusnya dalam waktu yang ditentukan. Alat yang dibutuhkan adalah gambar-gambar yang bervariasi sesuai dengan tema pembelajaran, yang berukuran sama dengan kalender besar.

(7) Banding Kata

Tujuan teknik pembelajaran banding kata adalah agar siswa dapat mengartikan kata yang bersinonim atau berantonim. Siswa diberi 4 kata yang bersinonim atau 2 kata yang berantonim kemudian siswa memaknai masing-

masing kata sehingga menemukan persamaan atau perbedaan melalui perbandingan. Alat yang digunakan adalah amplop dan kartu kata yang ditempel di kertas manila agar dapat digunakan dalam pembelajaran berikutnya.

(8) Kata Berpasangan

Tujuan teknik pembelajaran kata berpasangan adalah agar siswa dapat membuat kata majemuk dengan cepat dan tepat. Tiap siswa menerima satu kata kemudian siswa tersebut mencari pasangan dengan teman yang lain sambil mencocokkan kata yang diterima masing-masing yang dapat membentuk kata majemuk. Alat yang digunakan adalah kartu kata sejumlah siswa.

(9) Kata Kunci

Tujuan teknik pembelajaran kata kunci adalah agar siswa dapat menentukan kata yang dapat mewakili isi bacaan atau isi tulisan. Saat diberikan satu lembar tulisan, siswa dapat memaknai tulisan tersebut dengan minimal 5 kata. Umpamanya, setelah siswa diberikan tulisan Surabaya, siswa langsung menuliskan kata kemacetan, kumuh, banjir, polusi, dan sibuk. Alat yang diperlukan fotokopi tulisan yang sesuai dengan tema pembelajaran. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perseorangan maupun kelompok.

(10) Bursa Kata

Teknik pembelajaran bursa kata bertujuan agar siswa dapat menerangkan makna serta memahami strukturnya secara cepat berdasarkan kemampuan siswa sendiri. Alat yang dibutuhkan adalah stoples besar yang tembus pandang dengan isi potongan kata sebanyak-banyaknya (kata dapat berjumlah ratusan). Akan lebih baik, kata tersebut ditempel di atas kertas manila atau kertas yang agak tebal agar awet. Kata dapat diperoleh dari membuat sendiri atau menggunting kata dari koran, majalah, atau surat.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model siklus yang dikembangkan oleh Suwandi dengan objek penelitian siswa

kelas II SDN 5 Soni. model PTK yang dikembangkan Suwandi, (2008: 34), terdiri dari:

a. Perencanaan

Kegiatan ini meliputi:

- 1). Membuat perencanaan pengajaran
- 2). Mempersiapkan alat peraga
- 3). Membuat lembar observasi
- 4). Mendesain alat evaluasi

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan dalam tahapan ini adalah melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagaimana yang telah direncanakan.

c. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi langsung terhadap proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan.

d. Refleksi

Dalam tahap ini, data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis guna mengetahui seberapa jauh tindakan telah membawa perubahan, dan bagaimana perubahan terjadi.

Prosedur penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tiga siklus. Tiap-tiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai, seperti yang telah didesain dalam faktor-faktor yang diselidiki.

Untuk mengetahui permasalahan rendahnya penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 5 Soni dilakukan terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Sesuai dengan pokok permasalahan yang dirumuskan dalam judul penelitian, maka data yang diperlukan dalam penelitian ini adalah mengenai penerapan permainan kartu huruf bergambar (*Flash Card*) yang dilakukan oleh guru dengan penanaman konsep melalui permainan. Data dikumpulkan dengan pengamatan pada saat guru melaksanakan tugas

mengajar dengan menggunakan kartu huruf bergambar.

Dengan berpedoman pada refleksi awal, maka prosedur pelaksanaan penelitian melalui tahapan atau siklus, yang setiap siklus berisi empat langkah yaitu: tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Model analisis interaktif mempunyai 3 komponen yaitu: (a) Reduksi data, (b) Penyajian data, (c) Penarikan simpulan atau verifikasi data. Aktivitasnya dilakukan dalam bentuk interaktif selama proses pengumpulan data masih berlangsung.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pratindakan

Adapun hasil pratindakan atau observasi awal sebelum dilaksanakannya tindakan dalam penelitian yang berjudul Peningkatan Kemampuan Penguasaan Kosakata melalui Kartu Huruf Bergambar Siswa Kelas II SDN 5 Soni diuraikan dengan berpedoman pada dua aspek yaitu.

- 1) Siswa mengetahui bentuk kata-kata yang terdapat dalam kartu bergambar
- 2) Siswa mengetahui arti kata-kata yang terdapat dalam kartu bergambar.

Tabel 1. Pratindakan dan Observasi

NO	ASPEK YANG DINILAI	SKOR			
		A	B	C	D
1.	Mengetahui bentuk kata	4	3	2	1
2.	Mengetahui arti kata	4	3	2	1
SKOR MINIMAL: 2, MAKSIMAL: 4					

Keterangan:

1. SKM (Standar Ketuntasan Minimal)

(1)Individual : 65

(2)Klasikal : 70%

Hasil yang didapatkan pada observasi awal (pratindakan) mengenai kemampuan siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Indonesia di kelas II SDN 5 Soni, maka observasi dilakukan untuk menilai dua aspek yaitu (a)

mengetahui bentuk kata-kata dengan baik, dan (b) mengetahui makna kata-kata dengan baik.

Tabel 2. Hasil Penilaian Pratindakan

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI								Skor	Nilai	T/TT
		Mengetahui Bentuk Kata				Mengerti Arti Kata						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Rahmat Hidayat	1					2			3	37,5	TT
2	M.Aulia	1				1				2	25	TT
3	Emil		2			1				3	37,5	TT
4	Fajar	1					2			3	37,5	TT
5	Ferdi		2				2			4	50	TT
6	Ali		2					3		5	62,5	TT
7	Ibrahim			3				3		6	75	T
8	M.If dal	1					2			3	37,5	TT
9	Ferdiansyah			3			2			5	62,5	TT
10	Subair			3					4	7	87,5	T
11	Sikrullah	1				1				2	25	TT
12	Khairullah	1					2			3	37,5	TT
13	Aulia Citra		2			1				3	37,5	TT
14	Sahara			3			2			5	62,5	TT
15	Jusmiati		2				2			4	50	TT
16	Marketi		2			1				3	37,5	TT
17	Selvina	1					2			3	37,5	TT
18	Nurul Hikmah		2			1				3	37,5	TT
19	Hapisah	1					2			3	37,5	TT
20	Subair		2					3		5	62,5	TT
21	Risal		2			1				3	37,5	TT
22	Ataullah		2				2			4	50	TT
23	Sri Ramadani	1				1				2	25	TT
24	Ririn			3					4	7	87,5	T
25	Sartika			3			2			5	62,5	TT
	Persen (%)										8%	TT

Hasil penilaian pada pratindakan (observasi awal) dari 25 siswa, yang tuntas hanya 2 orang dengan nilai 75 dan 87,5. Yang tidak tuntas sebanyak 23 orang, dengan memperoleh nilai rentang 25—62,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada penilaian kegiatan awal masih sangat rendah karena persentase ketuntasan klasikalnya hanya 8%.

Siklus I

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi 25 orang siswa kelas II SDN 5 Soni maka dilakukan tindakan siklus 1 dimana media bacaan diganti dengan majalah anak-anak yang pada kegiatan awalnya menggunakan buku paket yang disediakan sekolah.

Rencana tindakan ini guru menyiapkan hal-hal sebagai berikut (1) menyusun RPP, (2) menyusun skenario pembelajaran, (3) menyiapkan lembar observasi siswa, (4) menyiapkan lembar observasi guru, dan (5) menyiapkan rubrik penilaian. Berikut ini diuraikan secara berurutan tindakan Siklus sesuai dengan prosedur PTK.

Dalam tindakan ini guru dalam hal ini peneliti melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Skenario Pembelajaran yang telah disusun. Tindakan guru pada siklus 1 meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Membagikan kartu huruf bergambar
2. Memandu siswa mengelompokkan
3. kartu huruf dalam berbagai warna dan gambar
4. Memandu siswa dalam mengelompokkan huruf vokal dan konsonan
5. Memandu siswa menyusun kartu huruf menjadi kata
6. Memandu siswa menentukan makna (arti) kata-kata yang telah disusun.
7. Mengamati siswa dalam menyusun kartu huruf sesuai warna dan gambarnya
8. Mengamati siswa saat mengelompokkan huruf vokal dan konsonan
9. Mengamati siswa saat menyusun kartu huruf menjadi kata
10. Mengamati siswa saat menentukan makna (arti) kata-kata yang telah disusun
11. Menilai siswa dalam menyusun kartu huruf sesuai warna dan gambarnya
12. Menilai siswa saat mengelompokkan huruf vokal dan konsonan
13. Menilai siswa saat menyusun kartu huruf menjadi kata
14. Menilai siswa saat menentukan makna (arti) kata-kata yang telah disusun

15. Bersama-sama siswa membaca kartu-kartu huruf yang telah disusun menjadi kata-kata dan menyebutkan makna kata-kata tersebut

Pada kegiatan observasi guru melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Guru mengamati siswa dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan RPP dan skenario pembelajaran dan mengisi lembar observasi siswa berdasarkan hasil pengamatan.
- 2) Observer atau teman sejawat mengamati guru yang bersangkutan saat proses pembelajaran berlangsung dan mengisi lembar observasi guru
- 3) Guru dan observer memberikan penilaian akhir terhadap hasil pengamatan yang dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan penguasaan kosakata melalui permainan kartu bergambar siswa kelas II SDN 5 Soni baik secara individual maupun klasikal.

Tabel 3. Hasil Observasi Pada Siklus 1

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI								Skor	Nilai	T/TT
		Mengetahui Bentuk Kata				Mengetahui Makna Kata						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Rahmat Hidayat			3				3		6	75	T
2	M.Aulia		2					3		5	62,5	TT
3	Emil			3					4	7	87,5	T
4	Fajar	1					2			3	37,5	TT
5	Ferdi		2				2			4	50	TT
6	Ali		2					3		5	62,5	TT
7	Ibrahim			3				3		6	75	T
8	M.Ifdal	1					2			3	37,5	TT
9	Ferdiansyah				4		2			6	75	T
10	Subair			3					4	7	87,5	T
11	Sikrullah	1				1				2	25	TT
12	Khairullah			3				3		6	75	T
13	Aulia Citra		2			1				3	37,5	TT
14	Sahara			3				3		6	75	T
15	Jusmiati				4		2			6	75	T
16	Marketi		2			1				3	37,5	TT
17	Selvina	1					2			3	37,5	TT
18	Nurul Hikmah			3				3		6	75	T
19	Hapisah				4			3		7	87,5	TT
20	Subair		2						4	6	75	T
21	Risal		2			1				3	37,5	TT
22	Ataullah		2				2			4	50	TT
23	Sri Ramadani	1				1				2	25	TT
24	Ririn			3					4	7	87,5	T
25	Sartika			3				3		6	75	T
	Persen (%)										48%	TT

Hasil penilaian pada Siklus 1 dari 25 siswa, yang tuntas 12 orang dengan nilai 75 dan 87,5. Yang tidak tuntas sebanyak 13 orang, dengan memperoleh nilai rentang 25—62,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada penilaian siklus 1 sudah meningkat menjadi 48%, namun belum mencapai standar ketuntasan klasikal, sehingga masih perlu dilanjutkan pada siklus kedua.

Siklus II

Untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi 25 orang siswa kelas II SDN 5 Soni maka dilakukan lagi tindakan siklus II dimana media bacaan tetap menggunakan permainan kartu bergambar yang lebih bervariasi sehingga siswa lebih tertarik melihat huruf-huruf yang ada dalam kartu bergambar tersebut.

Pada tindakan ini guru menyiapkan hal-hal sebagai berikut;

- (1) Kartu-kartu bergambar,
- (2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP),
- (3) Lembar observasi siswa,
- (4) Lembar observasi guru, dan
- (5) Rubrik penilaian.

Setelah hal itu disiapkan, maka langkah selanjutnya adalah melaksanakan tindakan tahap II sesuai prosedur PTK.

Dalam tindakan II guru tetap melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Skenario Pembelajaran yang telah di susun.

Tabel 4. Tindakan Dan Observasi Siklus II

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI								Skor	Nilai	T/TT
		Mengetahui Kata				Mengerti Arti Kata						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Rahmat Hidayat			3				3		6	75	T
2	M.Aulia		2					3		5	62,5	TT
3	Emil			3					4	7	87,5	T
4	Fajar	1					2			3	37,5	TT
5	Ferdi		2				2			4	50	TT
6	Ali				4		2			6	75	T
7	Ibrahim			3				3		6	75	T
8	M.If dal	1					2			3	37,5	TT
9	Ferdiansyah				4		2			6	75	T
10	Subair			3					4	7	87,5	T
11	Sikrullah	1				1				2	25	TT
12	Khairullah			3				3		6	75	T
13	Aulia Citra		2			1				3	37,5	TT
14	Sahara			3				3		6	75	T
15	Jusmiati				4		2			6	75	T
16	Marketi				4		2			6	75	T
17	Selvina	1					2			3	37,5	TT
18	Nurul Hikmah			3				3		6	75	T
19	Hapisah				4			3		7	87,5	TT
20	Subair		2						4	6	75	T
21	Risal		2			1				3	37,5	TT
22	Ataullah				4		2			6	75	T
23	Sri Ramadani	1				1				2	25	TT
24	Ririn			3					4	7	87,5	T
25	Sartika			3				3		6	75	T
	Persen (%)										60%	TT

Setelah dilakukan observasi dan penilaian pada siklus II hasilnya dapat diuraikan sebagai berikut:

- 1) Siswa yang tuntas hanya secara individual hanya 15 orang
- 2) Siswa yang belum tuntas secara individual masih tersisa 10 orang
- 3) Secara keseluruhan, ketuntasan hanya 60%, atau belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) pelajaran Bahasa Indonesia pada kelas II di SDN 5 Soni yakni 65%.

Berdasarkan hasil refleksi maka ditemukan beberapa faktor sehingga ketuntasan klasikal belum tercapai yaitu:

- 1) Masih banyak siswa yang belum mengetahui bentuk kosa kata
- 2) Masih banyak siswa yang belum mengetahui arti kata-kata yang ada pada kartu bergambar.

Kondisi ini membuat peneliti akan melanjutkan siklus ke III guna mencapai ketuntasan secara keseluruhan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan untuk mencapai target tersebut, akan paparkan pada tindakan berikutnya.

Siklus III

Setelah siklus II dilaksanakan, namun belum mencapai ketuntasan sesuai ketentuan yang diharapkan, maka untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Indonesia bagi 25 orang siswa kelas II SDN 5 Soni dilakukan tindakan siklus III dengan menggunakan media kartu bergambar yang lebih bervariasi dan menarik sehingga dapat meningkatkan antusias dalam belajar.

Langkah perencanaan ini guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), kartu bergambar yang bervariasi, lembar observasi siswa, lembar observasi guru, dan rubrik penilaian.

Tindakan III guru masih tetap melaksanakan pembelajaran berdasarkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan Skenario Pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II dengan tahapan tindakan dan observasi lebih ditingkatkan lagi.

Tabel 4. Aspek Penilaian

NO	NAMA SISWA	ASPEK YANG DINILAI								Skor	Nilai	T/TT
		Mengetahui Kata				Mengerti Arti Kata						
		1	2	3	4	1	2	3	4			
1	Rahmat Hidayat			3				3		6	75	T
2	M.Aulia			3				3		6	75	T
3	Emil			3					4	7	87,5	T
4	Fajar				4			3		7	87,5	T
5	Ferdi		2						4	6	75	T
6	Ali		2					3		5	62,5	TT
7	Ibrahim			3				3		6	75	T
8	M.Ifdal		2						4	6	75	T
9	Ferdiansyah				4		2			6	75	T
10	Subair			3					4	7	87,5	T
11	Sikrullah				4		2			6	75	T
12	Khairullah			3				3		6	75	T
13	Aulia Citra		2					3		5	62,5	TT
14	Sahara			3				3		6	75	T
15	Jusmiati				4		2			6	75	T
16	Marketi				4		2			6	75	T
17	Selvina			3				3		6	75	T
18	Nurul Hikmah			3				3		6	75	T
19	Hapisah				4			3		7	87,5	T
20	Subair		2						4	6	75	T
21	Risal				4			3		7	87,5	T
22	Ataullah		2				2			4	50	TT
23	Sri Ramadani			3		1				4	50	TT
24	Ririn			3					4	7	87,5	T
25	Sartika			3				3		6	75	T
	Persen (%)										84%	T

Hasil observasi pada Siklus III dari 25 siswa, yang tuntas sebanyak 21 orang dengan nilai 75 dan 87,5. Yang tidak tuntas sebanyak 4 orang, dengan memperoleh nilai 25—62,5 sehingga dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata bahasa Indonesia pada penilaian siklus II sudah meningkat menjadi 84%, atau sudah melebihi standar ketuntasan klasikal pada SD 5 Soni, sehingga tidak perlu dilanjutkan lagi pada siklus berikutnya. Adapun bagi siswa yang belum berhasil tuntas secara individu, akan diberikan bimbingan khusus oleh guru.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Adapun yang menjadi kesimpulan dalam hasil penelitian ini yaitu (1) Hasil observasi pada pratindakan hanya mencapai 8%, sehingga disimpulkan belum tuntas secara klasikal, (2) Hasil observasi pada siklus I baru mencapai 48%, atau belum tuntas secara klasikal, (3) Hasil observasi pada siklus II baru mencapai 60%, atau belum tuntas secara klasikal, (4) Hasil observasi pada siklus III mencapai 84% maka disimpulkan sudah melebihi KKM. Dari tiga siklus yang dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penguasaan kosakata siswa kelas II SDN 5 Soni sudah meningkat.

DAFTAR RUJUKAN

- Chaer, Abdul. 2006. *Tata Bahasa Praktis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2001. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- DePorter, Bobbi, dan Mike Hernacki. 2003. *Quantum Learning, Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Kaifa.
- Depdikbud, 1996. *Metodik Khusus Pengajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdikbud, 1998. *Pedoman Umum Ejaan Yang Di Sempurnakan Dan Pedoman Umum Pembentukan Istilah*. Jakarta: Pusat Pembinaan Bahasa.
- Depdiknas, 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Depdiknas 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta : Depdiknas
- Kosasih, E. 2009. *Bahasa Indonesia Untuk SMA/MA, Ringkasan Materi X, XI, dan XII*. Bandung: Yrama Widya.
- Kridalaksana, Harimurti. 1993. *Kamus Linguistik Edisi Ketiga*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Majalah Kreativitas Mombi, Edisi Desember 2012; Jakarta: Kompas, Gramedia.

Majalah Bobo: Edisi Desember 2012;

Poerwardarminta, W.I.S. 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Jakarta : Balai Pustaka .

Ramadhan, A,dkk.2013, *Pedoman Penulisan Tugas Akhir (Skripsi) dan Artikel Ilmiah*: FKIP Universitas Tadulako

Supryadi, dkk. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta : Depdiknas

Sabarti Akhadiah, dkk. 1993. *Bahasa Indonesia I*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Sarwiji Suwandi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta : Panitia Sertifikasi Guru.

Soli Abimanyu. 2008. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.

Sugiyanto, 2008. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.

Senjaya, Sutisna. 2010. *Pengaruh Kosa Kata dalam Kemampuan Menulis*.(online) (diposting pada 29 Nopember 2010, www.sutisna.com).

Tarigan, H. G. 1985. *Pengajaran Kosakata*. Bandung: Angkasa.